(11)特許出願公開番号

特開2002-325970

平成14年11月12日(2002.11.12) (P2002-325970A)

(51) Int CL A63F G06K 17/00 13/10 13/00 9/24 G06K 17/00 A63F 13/10 FI 13/00 9/24 テーマコード (参考) 5B058 2 C 0 0 1

医检查链 水柱 類状風の数4 01 (全11頁)

(22) 出版日 平成13年4月27日(2001.4.27)

(21)出題番号

特**期**2001-132978(P2001-132978) (71)出版人 598172963 メソア疾気 株式会社コナミコンピュータエンタテイン

(72)発明者 **西山 胡喜** 東京都中央区時海一丁目8番10号

株式会社ケイツーイー東京内 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地

(72) 発明者 川本典男

紀京都千代田区神田神保町3丁目25番地

(74)代理人 100109025 株式会社ケイシーイー東京内

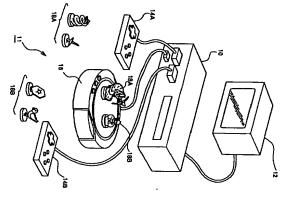
弁理士 岩本 東陸

関係買に続く

(54) [発型の名称] ゲームシステム、プログラム及びゲーム用RFID通信機

取ったデータがどのプレイヤに係るデータであるかを速 ゲーム中にRFIDデータキャリアから読み

のゲーム用駒18A、18BをRFIDリーダライタ1 出し、前記データキャリアリストに照らしてどのプレイ R F I Dリーダライタ16の通信エリアにゲーム用駒1 出し、ID情報とプレイヤとを対応づけてなるデータキ ヤに対応するものかを判断する。 8A,18Bが配置されると、そこからID情報を読み ャリアリストを生する。そして、ゲームスタート後は、 6の通信エリアに配置すると、そこから1D情報を読み 【解決手段】 ゲームスタート前に各プレイヤが手持ち



【特許請求の範囲】

るよう案内する手段と、 ームカードを共用RFID通信機の通信エリアに配置す 【請求項1】 プレイヤ毎に手持ちのゲーム用駒又はゲ

RFIDデータキャリアからID情報を読み出す手段 に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられた 前記案内に応じて前記共用RFID通信機の通信エリア

読み出されるID情報を各プレイヤに対応づけて記憶す

一厶中に配置される各ゲー厶用駒又はゲー厶カードに対 に基づいて、前記共用RFID通信機の通信エリアにゲ 読み出される I D情報と前記記憶する手段の記憶内容と DデータキャリアからID情報を読み出す手段と、 されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられたRFI 前記共用RFID通信機の通信エリアにゲーム中に配置

を含むことを特徴とするゲームシステム。 【請求項2】 請求項1に記載のゲームシステムにおい

応するプレイヤを判断する手段と、

を実行する手段をさらに含むことを特徴とするゲームシ 前記判断する手段による判断結果に基づいてゲーム処理

るよう案内する手段、 ームカードを共用RFID通信機の通信エリアに配置す 【請求項3】 プレイヤ毎に手持ちのゲーム用駒又はゲ

いるRFIDデータキャリアからID情報を読み出す手 に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられて 前記案内に応じて前記共用RFID通信機の通信エリア

競み出される I D情報を名プレイヤに対応づけて記憶す

Dデータキャリアから I D情報を読み出す手段、 されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられたRFI 前記共用RFID通信機の通信エリアにゲーム中に配置

応するプレイヤを判断する手段、及び、判断結果に基づ いてゲーム処理を実行する手段、 **一ム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカードに対** に基づいて、前記共用RFID通信機の通信エリアにゲ 読み出されるID情報と前記記憶する手段の記憶内容と

られているRFIDデータキャリアからID情報を読み としてコンピュータを機能させるためのプログラム。 プレイヤの手持ちのゲーム用駒又はゲームカードに備え 【請求項4】 案内に応じて通信エリアに配置される各

読み出されるID燴報を各プレイヤに対応づけて記憶す

ゲームカードに備えられたRFIDデータキャリアから 前記通信エリアにゲーム中に配置されるゲーム用駒又は I D情報を読み出す手段と、

8

読み出されるID情報と前記記憶する手段の記憶内容と

特開2002-325970

ゲーム用駒又はゲームカードに対応するプレイヤを判断 に基づいて、前記通信エリアにゲーム中に配置される名

を備えることを特徴とするゲーム用RFID通信機。 【発明の詳細な説明】

[0001]

数プレイヤが共用のRF1D通信機の通信エリアにRF ム、及びそのためのプログラム並びにゲーム用RFID ムカードを配置しながらゲームを楽しむゲームシステ ログラム及びゲーム用RFID通信機に関し、特に、複 IDデータキャリアを備える手持ちのゲーム用駒やゲー 【発明の属する技術分野】本発明はゲームシステム、フ

[0002]

囲が広がってきている。 や定期券等として人間が携帯する用途にも、その応用範 tification)技術が急速に発展しており、RFIDデー や物流管理等の物に取り付ける用途のみならず、社員証 タキャリア(RFIDタグ)の小型化により、商品管理 【従来の技術】近年、RFID (Radio Frequency IDen

記憶するようにして、それをゲームの進行に応じて福々 タキャリアを埋設して、オブジェクトに関するデータを れているカードゲームシステムがある。このカードゲー 用としては、特開平11―244537号公報に開示さ 書き換えるようにしている。 ムシステムでは、トレーディングカードにRFIDデー 【0003】かかるRF1D技術のゲームの分野への応

[0004]

うにしている。 べく、スタック交換が指示されるようになっている。 は、次のプレイヤに係るスタックからデータを読み取る つで2人分以上のデータを順次読み取ることができるよ うして、データ読み き手段が2つ存在しなくても、1 ーディングカードの組)を配置すると、そこからデータ が既み取られるようになっている。また、1人のプレイ ヤが1人ずつ頃にデータ読み き手段にスタック(トレ テムは、具体的には、システムが起動するとき、プレイ ヤに係るスタックからデータ読み取りが完了したときに **【発明が解決しようとする課題】上記カードゲームシス**

は、ゲーム中に何度もデータ読み取り手段にRFIDデ たり、或いは該通信エリアから外したりするゲームで ゲームの局面に応じて任意に一又は複数のRFIDデー 夕読み取りの機会が増えてくると、データ読み取りが大 スタックを配置させるようにすると、プレイヤ数やデー **指示しながら複数プレイヤに順にデータ読み書き手段に** ―タキャリアを配置する機会が生じ得るが、こうしたケ タキャリアを共用RFID通信機の通信エリアに配置し 歿に煩むしいものになってへる。例えば、名 プワイヤか 【0005】しかしながら、このようにスタック交換を

あるかを速やかに判断できるようにして、ゲームの円滑 めのプログラム並びにRFID通信機を提供することに **な進行を助けるようにしたゲームシステム、及びそのた** あって、その目的は、ゲーム中にRFIDデータキャリ アから読み取ったデータがどのプレイヤに係るデータで 【0006】本発明は上記課題に鑑みてなされたもので

応するプレイヤを判断する手段と、を含むことを特徴と 読み出される I D 情報と前記記憶する手段の記憶内容と されるID情報を各プレイヤに対応づけて記憶する手段 の通信エリアに配置するよう案内する手段と、前記案内 に基づいて、前記共用RFID通信機の通信エリアにゲ F I Dデータキャリアから I D情報を読み出す手段と、 配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられたR と、前記共用RFID通信機の通信エリアにゲーム中に データキャリアからID情報を読み出す手段と、読み出 れるゲーム用駒又はゲームカードに備えられたRFID に応じて前記共用RFID通信機の通信エリアに配置さ に、本発明に係るゲームシステムは、プレイヤ毎に手扶 一ム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカードに対 ちのゲーム用駒又はゲームカードを共用RFID通信機 【瞑題を解決するための手段】上記瞑題を解決するため

キャリアからID情報が読み出される。そして、読み出 配置するだけで速やかにそれに対応するプレイヤを判断 れたゲーム用駒又はゲームカードに対応するプレイヤが できるようになる。こうして、ゲームの円滑な進行を即 D通信機の通信エリアにゲーム用駒又はゲームカードを リアに配置しておくことにより、ゲーム中は共用RFI ム用駒又はゲームカードを共用RFID通信機の通信エ 判断される。このため、予め各プレイヤが手持ちのゲー されたID情報と上記記憶の内容とに基づいて、配置さ ドが配置されると、それらに備えられたRFIDデータ F I D通信機の通信エリアにゲーム用駒又はゲームカー て記憶される。そして、例えばゲーム開始後等に共用R る。競み出されたID情報は各プレイヤに対応づけられ たRFIDデータキャリアからID情報が読み出され すると、それらゲーム用駒又はゲームカードに備えられ 等に案内に応じて各プレイヤが手持ちのゲーム用駒又は ゲームカードを共用RFID通信機の通信エリアに配置 【0008】本発明によれば、例えばゲーム開始後等に

段をさらに含む。こうすれば、ゲーム用駒又はゲームカ 手段による判断結果に基づいてゲーム処理を実行する手 ードを共用RFID通信機の通信エリアに配置すること 【0009】また、本発明の一態様では、前記判断する ö

> できるようになり、魅力的なゲームシステムとすること により、プレイヤ毎にゲーム処理に影響を与えることが

段、読み出されるID情報を各プレイヤに対応づけて記 いるRFIDデータキャリアからID情報を読み出す手 に基づいてゲーム処理を実行する手段、としてコンピュ ドに対応するプレイヤを判断する手段、及び、判断結果 られたRFIDデータキャリアからID情報を読み出す 一ム中に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備え 一夕を機能させるためのものである。 アにゲーム中に配置される各ゲーム用駒又はゲームカー 内容とに基乙いて、前記共用 R F I D 通信機の通信エリ 手段、読み出されるID情報と前記記憶する手段の記憶 愧する手段、前記共用RFID通信機の通信エリアにケ に配置されるゲーム用駒又はゲームカードに備えられて 前記案内に応じて前記共用RFID通信機の通信エリア ヤ毎に手持ちのゲーム用駒又はゲームカードを共用RF I D通信機の通信エリアに配置するよう案内する手段、 【0010】また、本発明に係るプログラムは、プレイ

70

20 それに対応するプレイヤを判断できるようになる。こう により、ゲーム中は共用RFID通信機の通信エリアに ゲーム用駒又はゲームカードを配置するだけで速やかに を共用RFID通信機の通信エリアに配置しておくこと 予め各プレイヤが手持ちのゲーム用駒又はゲームカード して、ゲームの円滑な進行を助けることができる。 ソナルコンピュータ等のコンピュータで実行させれば、 【0011】本発明に係るプログラムをゲーム機やパー

信エリアにゲーム中に配置される各ゲーム用駒又はゲー のゲーム用駒又はゲームカードに備えられているRFI ることを特徴とする。 ムカードに対応するプレイヤを判断する手段と、を備え 報と前記記憶する手段の記憶内容とに基づいて、前記通 駒又はゲームカードに備えられたRFIDデータキャリ 段と、前記通信エリアにゲーム中に配置されるゲーム用 出されるID情報を各プレイヤに対応づけて記憶する手 DデータキャリアからID情報を読み出す手段と、読み 内に応じて通信エリアに配置される各プレイヤの手持ち アからID情報を読み出す手段と、読み出されるID情 【0012】また、本発明に係るRFID通信機は、案

đ るプレイヤを判断できるようになる。こうして、ゲーム はゲームカードを配置するだけで速やかにそれに対応す おくことにより、ゲーム中は通信エリアにゲーム用駒又 のゲーム用駒又はゲームカードを通信エリアに配置して の円滑な進行を助けることができる。 【0013】本発明によれば、予め各プレイヤが手持ち

【発明の実施の形態】以下、本発明の好適な実施の形態

ムシステムの外観を示す図である。同図に示すように、 【0015】図1は、本発明の一実施の形態に係るゲー

> 格納した情報記憶媒体が接着されている。 庭用テレビ受像器12と、ゲームコントローラ14A, このゲームシステム11は、家庭用ゲーム機10と、家 ている。家庭用ゲーム機10には、ゲームプログラムを 6と、ゲーム用駒18A、18Bと、を含んで構成され 14Bと、RFIDリーダライタ(RFID通信機)1

> > €

特開2002-325970

がゲームコントローラ14A,14Bでゲーム操作入力 に内蔵されるスピーカから出力されるゲーム音楽やゲー 有するものであり、家庭用テレビ受像器受像器12に表 ム効果音を聞いたりしながら、1人又は2人のプレイヤ 示されるゲーム画面を見たり、家庭用テレビ受像器12 をして、ゲームを楽しむようになっている。 【0016】家庭用ゲーム機10は、従来公知の構成を

は複数を選択し、それを該RFIDリーダライタ16か 面に応じて、手持ちのゲーム用駒18Bから1つ又は複 から下ろすのである。同様に、プレイヤBはゲームの局 たりしながらゲームを楽しむようになっている点であ 数を選択し、それをRFIDリーダライタ16に載置す 又は複数を選択し、それを販RFIDリーダライタ16 タ16に既に截置されているゲーム用駒18Aから1つ る。また、ゲームの局面に応じて、RFIDリーダライ 数を選択し、それをRFIDリーダライタ16に載置す 局面に応じて手持ちのゲーム用駒18Aから1つ又は複 テム11でゲームを楽しむ場合、プレイヤAはゲームの ており、ゲームの局面に応じて、このRFIDリーダラ 用ゲーム機10にRFIDリーダライタ16が接続され る。また、ゲームの局面に応じてRFIDリーダライタ る。例えば、プレイヤA及びプレイヤBが同ゲームシス ゲーム用駒18A,18Bを鰕置したり、それを下ろし イタ16にプレイヤがRFIDデータキャリアを備えた 【0017】このゲームシステムで特徴的な点は、家庭 16に既に載置されているゲーム用駒18Bから1つ又

備力、使用量、前回使用時刻等)である。ゲームデータ リア22は、自他を餓別するID情報とともにゲームデ にしてもよい。また、不正防止の為、10情報は更新不 には、RFIDリーダライタ16により更新可能な形態 クタ又はゲームアイテムの各種属性データ(攻撃力、守 ュア24に関連するデータであり、例えばゲームキャラ 一夕をそれぞれ格納している。 ゲームデータは、フィギ る。すなわち、RFIDデータキャリア22がフィギュ 2を備えており、その上にゲームキャラクタ又はゲーム ように、コイン状のRFIDデータキャリア(タグ)2 能な形態(リードオンリ)で記憶されるものを含むよう でRFIDデータキャリア22に記憶されるが、更新不 ア24の台として利用されている。RFIDデータキャ アイテムを象ったフィギュア24が取り付けられてい 能な形態でRFIDデータキャリア22に記憶されるこ 【0018】ゲーム用駒18A, 18Bは、図2に示す

> FIDデータキャリア22としては、選択的アクセスが からデータを読み出し、さらに、逆にRFIDデータキ の読み出し又は き込みができるようになっている必要 えられたRF1Dデータキャリア22に対して、データ を指定してリードアクセス又はライトアクセスすること タキャリア22は自他を識別するID情報を記憶するよ テム11で利用されるRFIDリーダライタ16及びR 種々のものが採用可能であるが、特に、このゲームシス 結合方式、電磁誘導方式、マイクロ被方式、光方式等、 FIDリーダライタ16がRFIDデータキャリア22 ゲーム用鴨18A,18Bのうち特定のゲーム用磬に備 により、駭RFIDリーダライタ16に載置されている うにしており、RFIDリーダライタ16は、ID情報 可能なものである必要がある。すなわち、RFIDデー で、従来公知の基本構成を有する。方式としては、電磁 ャリア22にデータを き込めるようにもなったもの FIDデータキャリア22は、互いに非接触の状態で吊 【0019】 ここで、RFIDリーダライタ16及びF

のアンテナが内蔵されている。すなわち、RFIDリー び骸RFIDデータキャリア22に電力供給をするため 広さを有する円形ステージ状に形成されており、該ステ ダライタ16の上面が通信エリアとして用意されてい ージの下にRFIDデータキャリア22とデータ通信及 18 Bを所定数、例えば10個程度を載置できる程度の た、RFIDリーダライタ16は、ゲーム用駒18A. タキャリア22が無電源で動作するものが望ましい。ま 【0020】なお、RFIDリーダライタ16及びRF 1 Dデータキャリア 2 2 の方式としては、RFIDデー

【0021】以下、本ゲームシステム11の構成の詳細

リア22を含んで構成されている。このうち、モニタ3 理部32、RAM38、ROM40、入出力制御部4 るものである。また、マイクロプロセッサ30、画像処 48は家庭用ゲーム機10の全面パネルに備えられたデ 2、音声処理部45、DVD再生部46は、家庭用ゲー 4及びスピーカ44は家庭用テレビ受像器12に含まれ 48、RFIDリーダライタ16、RFIDデータキャ 処理部 4 5 、スピーカ 4 4 、D V D 再生部 4 6 、D V D 制御部42、ゲームコントローラ14A,14B、音声 ニタ34、パス36、RAM38、ROM40、入出力 **細に示す図である。回図に示すように、ゲームシステム** イスクトレイに収容されるものである。 A機10の筐体に内蔵されるものである。また、DVD 11は、マイクロプロセッサ30、画像処理部32、モ 【0022】図3は、本ゲームシステム11の構成を崩

ઇ 出力制御部42は、パス36により相互データ通信可能 0、画像処理部32、RAM38、ROM40、及び入 【0023】同図に示すように、マイクロプロセッサ3

占

4

【0024】マイクロプロセッサ30は、ROM40に格納されるオペレーディングシステムやDVD48から認み出されるゲームプログラムに起づいて、家庭用ゲーム機10の各部を制御する。バス36はアドレス及びゲータを家庭用ゲーム機10の名部でもり取りするためのものである。また、RAM38には、DVD48から認み取られたゲームプログラム及びデータが必要に応じてき込まれる。また、RAM38にはマイクロプロセッサ30の作業領域も確保される。画像処理部32はVRAMを含んで構成されており、マイクロプロセッサ30から送られる回像データを受け取って同VRAM上にゲーム回面を抽画するとともに、その内容をピデオ信号に交換して所定タイミングでモニタ34に出力する。

に記憶されている I D情報やゲームデータを読み出す。 us)ボート等に接続される。そして、マイクロプロセッ れているゲームプログラム及びデータを読み出す。RF 楽やゲーム効果音等のデータを再生して、それらをスピ VD48に格納されたプログラムに基づく家庭用ゲーム サ30からの指示に従ってRFIDデータキャリア22 庭用ゲーム機10の例えばUSB(Universal Serial B プロセッサ30からの指示に従ってDVD48に配値さ 48から読み出されてサウンドパッファに記憶された音 グいてプレイヤのゲーム操作を判定する。

音声処理部4 機10の処理について説明する。 【0026】以下、ゲームシステム11の処理、特にD I Dリーダライタ 1 6 は上述した構成を有しており、家 ーカ44から出力する。DVD再生部46は、マイクロ 5はサウンドパッファを含んで構成されており、DVD ている。マイクロプロセッサ30は、その操作信号に基 36を介してマイクロプロセッサ30に滾すようになっ し、そのスキャン結果を表す信号(操作信号)を、パス ーラ14A,14Bの各種ボタンの操作状態をスキャン ある。入出力制御部42は、一定周期でゲームコントロ 4 Bは、プレイヤがゲーム操作をするための入力手段で ンターフェースである。ゲームコントローラ14A,1 サ30との間でなされるデータ通信を中継するためのイ 或いはRFIDリーダライタ16と、マイクロプロセッ 14A, 14B、 音声処理部45、 DV D再生部46、 【0025】入出力制御部42は、ゲームコントローラ 30

【0027】このゲームシステム11においては、ゲームの開始時に、各プレイヤが手持ちのゲーム用駒18A、18Bをデータキャリアリストに登録するようにしている。図4は、データキャリアリスト登録処理を説明するフロー図である。同図に示す処理はDVD48に格耕されたゲームプログラムに基づいて家庭用ゲーム機10が実行するものである。この処理では、まずプレイヤ 50

냙

الا

6の通信エリアに順に載置させてもよい。そして、完了 操作が行われると、読み出したID情報をデータキャリ **梁内に応じてプレイヤAがRFIDリーダライタ16の** ッセージを含むようにすれば好適である。そして、この 変数に A (1 人目プレイヤ)を設定し(S 101)、※ アリストに登録する(S 105)。 う、手持ちのゲーム用駒18をRF1Dリーダライタ1 全てのゲーム用駒18が少なくとも一度は載せられるよ いし、手持ちのゲーム用駒18を載せ下ろししながら、 にRFIDリーダライタ16の通信エリアに載せてもよ ち、各プレイヤは手持ちの全てのゲーム用駒18を一度 そこからID情報を読み出す(S103)。この処理 通信エリアに手持ちのゲーム用駒18Aを載置すると、 全ての持ち駒をフィールドに載せてください。」等のメ 人目プレイヤ (1P) の全ての持ち駒をフィールドに載 るように案内するための案内画面を家庭用テレビ受像器 8 BをRF1Dリーダライタ16の通信エリアに銀置す 了操作が行われるまで続けられる(S 1 0 4)。 すなわ やてへださい。」、 與いは「2人目プレイヤ (2 P) の 12に表示する(S102)。案内画像は、例えば「1 にプレイヤAに対して手持ちのゲーム用駒18A又は1 (S103)は、ゲームコントローラ14Aにおいて完

【0028】図5は、データキャリアリストの一般を示している。データキャリアリストは、プレイヤAに対応する1D情報群及びプレイやBに対応する1D情報群を区別して記憶するものであり、S105では認み出した1D情報を、その1D情報に対応するプレイヤAに関連付けて記憶するようにしている。すなわち、プレイヤAに対する案内画面に応じてRF1Dリーダライタ16の通信エリアに製置されたゲーム用駒18Aについては、そこから読み出された1D情報をプレイヤAに対応づけて記憶する。また、プレイヤBに対する案内画面に応じてRF1Dリーダライタ16の通信エリアに製置されたゲー人用駒18Bについては、そこから読み出されたリー人用駒18Bについては、そこから読み出されたリー人用駒18Bについては、そこから読み出された1D情報をプレイヤBに対応づけて記憶する。

【0029】データキャリアリストを登録すると、両プレイヤに対してデータキャリア登録を終えたかを判断し(S106)、終えていなければプレイヤ変数に B(2人目プレイヤ)を設定し(S107)、プレイヤ日に関してS102からS105の処理を実行する。そして、両プレイヤに対してデータキャリア登録を終えると(S106)、処理を終了する。

【0030】以上のようにしてゲーム開始的にデータキャリアリストを予め用意しておけば、ゲーム開始後はRFIDリーダライタ16にゲーム用駒18が収置されると、それがプレイヤAの持ち駒かプレイヤBの持ち駒かを速やかに判断できるようになる。すなわち、家庭用ゲーム機10では、ゲーム開始後にRFIDリーダライタ16にゲーム用駒18が銀置されると、そこから1D情報がデームを形み出す。そして、その読み出した1D情報がデー

タキャリアリストにおいてプレイヤAとプレイヤBのどちらに対応づけられて記憶されているかを聞べることにより、そのゲーム用駒18がプレイヤAの持ち駒かプレイヤBの待ち駒かを選やかに判断するようにしている。こうして、ゲームが円滑に進行するようにしている。

に実行されるメインゲーム処理について説明する。図6 は、メインゲーム処理を説明するフロー図である。同図

- ム処理を実行する。

ら下ろされても、例外的にアクティブデータキャリア登 なっている。同テーブルに記憶されるID情報及びゲー 信エリアに載置されているゲーム用駒18A, 18B に戴置されているゲーム用駒18A, 18Bから1D信 ム処理の内容に従って設定される。 ードを削除しないようにするためのフラグであり、ゲー 段テープルから販ゲーム用贴18A,18Bに保るレコ A, 18BがRFIDリーダライタ16の通信エリアか るものであり、登録抹消禁止フラグは、ゲーム用駒18 ムデータはRFIDデータキャリア22から読み出され が、その時点におけるゲーム処理に影響を与えるように ームデータが登録されているゲーム用駒18A, 18E ある。このアクティブデータキャリア登録テーブルにゲ 一タ、登録抹消禁止フラグを対応づけて記憶するもので 02)。図7は、このアクティブデータキャリア登録テ その読み出したID情報及びゲームデータに基づいてア 報及びゲームデータを読み出す(S201)。そして、 タ16により数RFIDリーダライタ16の通信エリア ア登録テープルは、現在RFIDリーダライタ16の通 ープルの一例を示す図である。アクティブデータキャリ クティブデータキャリア登録テーブルを生成する(S 2 に示すように、この処理では、まずRFIDリーダライ (RFIDデータキャリア22)のID情報、ゲームデ

いる。そして、家庭用ゲーム機10は、アクティブデー いは停止を指示したりする処理であり、ゲームコントロ 新したり、ゲーム音楽やゲーム効果音の発音スタート或 ゲームカードゲームに係るもの、ロールプレイングゲー お、ゲーム処理は、内容的には、例えばトレーディング 等に基づいてゲーム処理を実行するようにしている。な タキャリア登録テープルに記憶されるID情報に対応す 一タ、音声データ、各種属性データ等が予め記憶されて する(S203)。このゲーム処理は、ゲーム画面を更 データキャリア登録テープルに記憶されるゲームデータ VD48から読み出したデータ、操作信号、アクティブ るデータをDVD48から読み出す。こうして、そのD ラクタ又はゲームアイテム(フィギュア24)の画像デ る。DVD48には、ID情報に対応力けてゲームキャ 報及びゲームデータ等に基づき、実行されるものであ ティブデータキャリア登録テーブルに記憶されるID情 ーラ14A,14Bにより入力される操作信号や、アク リア登録テーブルを生成すると、次にゲーム処理を実行 【0032】 S202において、アクティブデータキャ

(6)

特開2002-325970

ムに係るもの、ドライブゲームに係るもの、各種スポーツゲームに係るもの等、複々なツゲームに係るもの等、複々なジャンルのものでよい。また、ゲーム処理において、RFIDリーダライタ16の通信エリアに表置されているゲーム用駒18がどのプレイヤにより置かれたものであるか(どのプレイヤに対応するものであるか)を判断する必要がある場合、ID情報を上記データキャリアリストに照査して判断する。そして、判断結果に基づいてゲ

(0033)例えば、あるゲームアイテムを象ったフィギュア24を備えたゲーム用駒18がRFIDリーダライタ16の通信エリアに載置されると、そこから読み出されたID情報がデータキャリアリストにおいてどのフレイヤに対応づけられて記憶されているかを調べることにより、そのゲーム用駒18がどのプレイヤにより置かれたものであるかを判断する。そして、家庭用ゲーム樹10では、その判断によりゲーム用駒18を優いたとされるプレイヤに、そのゲームアイテムを使用したことの効果を帰属させるようにする。

) 【0034】同様に、あるゲームキャラクタを象ったフィギュア24を備えたゲーム用駒18がRFIDリーダライタ16の適値エリアに載置されると、それがどのプレイヤにより製置されたものであるかを判断し、そのゲーム用駒18を置いたと判断されるプレイヤの味方として、そのゲームキャラクタをゲーム空間(ゲームフィールド)に登場させる。

【0036】 \$203のゲーム処理を一旦終えると、次にその内容に基づいてアクティブデータキャリア登録テーブルに記憶されているゲームデータを更新するとともに(\$204)、登録抹消禁止フラグを更新する(\$205)。\$203では、アクティブデータキャリア登録デーブルに記憶されている1D情報に対応したゲームキャラクタスはゲームアイテムに関連するゲームデータがセラウタスはゲームアイテムに関連するゲームデータが上へが表したゲームで表したが、203のゲームキャラクタスはゲームアイテムに発・3203のゲーム 処理では、アクティブデータキャリア登録テーブルに記憶されている1D情報に対応したゲームキャラクタスはゲームアイテムに受事とがあるかを判断するようになっている。そして、以降 更があるかを判断するようになっている。そして、以降 更があるかを判断するようになっている。そして、以降 更があるかを判断するようになっている。そして、以降 更があるかを判断するようになっている。アレて、以降 更があるかを判断するようになっている。

に、アクティブデータキャリア登録テーブルに未だ記憶 全てのゲーム用駒18A, 18BのID情報を読み出す 22にも反映させる (S206)。 また、RFIDリー されていないID情報があるかを判断する(S20 ーブルに記憶されているゲームデータの更新内容をRF わち登録抹消を禁止する目をセットする (S205)。 はゲームアイテムに係る登録抹消禁止フラグに1、すな ダライタ 1 6によって現在通信エリアに戴置されている I Dリーダライタ16によってRFIDデータキャリア (S207)。そして、その読み出したID情報の中 【0037】その後、アクティブデータキャリア登録テ

いないID情報がなければ、S209及びS210の処 記憶させる (S210)。一方、S208において、ア クティブデータキャリア登録テーブルに未だ記憶されて ブルに記憶されていない I D 情報がある場合には、その 8)。そして、未だアクティブデータキャリア登録テー ータを読み出し(S209)、そのID情報及びゲーム 1D情報に係るゲーム用駒18A,18Bからゲームデ データの組をアクティブデータキャリア登録テーブルに

ラグに1がセットされていれば、家庭用テレビ受像器1 S 2 1 4までの処理をゲーム終了まで繰り返す(S 2 1 を薎示する(S214)。そして、以上のS203から 16の通信エリアに再度載置するように促すメッセージ 2にゲーム用駒18A, 18BをRFIDリーダライタ ブルから抹消する(S213)。一方、登録抹消禁止フ 関するレコードを、アクティブデータキャリア登録テー フラグに 1 がセットされていなければ、その 1 D情報に ているかを調べる(S212)。そして、登録抹消禁止 D情報に対応する登録抹消禁止フラグに 1 がセットされ の通信エリアから下ろされたと判断できるため、その1 ム用駒 1 8 A, 1 8 Bは既に R F I D リーダライタ 1 6 そのようなID情報があれば、そのID情報に係るゲー プデータキャリア登録テープルに記憶されているID信 しないものがあるかを判断する(S211)。そして、 報のうち、S207で読み出したID情報の中には存在 【0038】次に、家庭用ゲーム機10では、アクティ

ライタ16の通信エリアに配置したり、或いは該通信エリアから外したりしながら、プレイヤがゲームを楽しむ 又は複数のゲーム用駒18A, 18BをRFIDリーダ 理を展開するようにしたので、ゲームの局面に応じて一 ら下ろされたかを監視し、アクティブデータキャリア登 駒18A,18Bが載置されたか、或いは通信エリアか ば、RFIDリーダライタ16の通信エリアにゲーム用 タキャリア登録テープルの登録内容に基づいてゲーム処 録テーブルを随時更新するとともに、同アクティブデー 【0039】以上説明したゲームシステム11によれ

【0040】また、ゲーム開始前にRFIDリーダライ 50

-7-

でき、ゲームを円滑に進行させることができる。 リアリストに照らし、どのプレイヤにより各ゲーム用駒 されると、そこから読み出されるID情報をデータキャ より各ゲーム用駒18A,18Bが戴置されたかを判断 る。このため、ゲーム開始後は速やかにどのプレイヤに Dリーダライタ16にゲーム用駒18A, 18Bが戦闘 リストに登録するようにして、ゲーム開始後は、RF A. 18Bを載置して、そのID情報をデータキャリア タ16に各プレイヤが手持ちの全てのゲーム用駒18 18A,18Bが截置されたかを判断するようにしてい

【0041】なお、本発明は上記実施の形態に限定され

ム型配信を採用するようにしてもよい。 の一部ずつを必要に応じて供給する、いわゆるストリー もよい。この場合、プログラム全体を一括して家庭用ケ 家庭用ゲーム機10にプログラムを供給するようにして ク等のあらゆる情報記憶媒体からプログラムを供給する 供給するようにしたが、メモリカートリッジ、CD-R 一厶機10に供給するようにしてもよいし、プログラム レパネットワーク料のデータ通信ネットワークを介して ようにしてもよい。また、インターネットやケーブルテ OM、光磁気ディスク、フロッピー(登録商標)ディス 0にプログラム(ゲームプログラム)をDVD48から 【0042】例えば、以上の説明では家庭用ゲーム機1

リーダライタ16に新しいゲーム用駒18A,18Bが か、或いはゲーム用駒18A,18BがRFIDリーダ 新しいゲーム用駒18A, 18Bが載置されたのか、車 IDリーダライタ16からの報告に基づいて、RFID にしてもよい。このように、家庭用ゲーム機10がRF て、それを家庭用ゲーム機10に直ちに報告させるよう ライタ16から下ろされたのか、を監視するようにし たが、RFIDリーダライタ16に内蔵される制御用プ いはゲーム用駒18A、18BがRFIDリーダライタ ロセッサにて新しいデータキャリア22が載置されたの 容と比較することにより、RFIDリーダライタ16に るRFIDデータキャリア22からID情報を読み出 Oが定期的にRFIDリーダライタ16に載置されてい 16から下ろされたのか、を直接的に監視するようにし し、これをアクティブデータキャリア登録テーブルの内 【0043】また、以上の説明では、家庭用ゲーム機1

数のゲーム用駒18A、18BをRFIDリーダライタ 用ゲーム機10無しで、ゲームの局面に応じて一又は核 0の機能をRFIDリーダライタ16に搭載して、家庭 を実現することができる。あるいは、家庭用ゲーム機1 外したりしながら、プレイヤがゲームを楽しむシステム 6の通信エリアに配置したり、或いは該通信エリアから のゲーム用駒18A,18BをRFIDリーダライタ1 載置されたか、或いはゲーム用駒18A,18BがRF 視するようにしても、ゲームの局面に応じて一又は複数 I Dリーダライタ16から下ろされたか、を間接的に監

8

特開2002-325970

ムを実現するようにしてもよい。 ら外したりしながら、プレイヤがゲームを楽しむシステ 16の通信エリアに配置したり、或いは該通信エリアか

エリアに配置したり、或いは該通信エリアから外したり が、図8に示すゲームシステム11Aのように、LCD においても、ゲームの局面に応じて一又は複数のゲーム 携帯ゲーム機20A、20Bを、RFIDリーダライタ えるとともに、家庭用ゲーム機10と同等機能を有する しながら、プレイヤがゲームを楽しむことができるよう **用駒18A,18BをRFIDリーダライタ16の通信** 0を用いてゲームシステム11を構成するようにした 16に接続するようにしてもよい。こうすれば、家庭外 【0044】また、以上の説明では、家庭用ゲーム機 (液晶表示装置) 及びゲームコントローラを一体的に備

18A, 18Bと同様、上記システムで利用することが てもよい。こうして出来るゲームカードも、ゲーム用駒 たが、RFIDデータキャリア22をカード状に形成し 18BにRFIDデータキャリア22を備えるようにし 【0045】また、以上の説明ではゲーム用駒18A,

から1D情報を読み出し、それをデータキャリアリスト 読み出される I D情報やゲームデータにとともに家庭用 して、この判断結果を、ゲーム用駒18A,18Bから エリアに配置されたかを判断するようにすればよい。そ **用駒18A,18BがRFIDリーダライタ16の通信 に照婚することによって、どのプレイヤによってゲーム** 8 Bが配置されと、同コンピュータの制御により、そこ タ16の通信エリアにゲーム中にゲーム用駒18A,1 するようにしてもよい。この場合、R F I Dリーダライ を各プレイヤに対応づけてデータキャリアリストに記憶 5ID情報を読み出すとともに、読み出されるID情報 A, 18Bに備えられたRFIDデータキャリア22か RFIDリーダライタ16の通信エリアに配置するよう より、プレイヤ毎に手持ちのゲーム用駒18A, 18B サ、メモリ、ディスプレイやLED等の表示手段等を含 案内し、その案内に応じて配置されるゲーム用駒18 **むコンピュータを内蔵させて、黙コンピュータの制御に** たが、RF1Dリーダライタ16にマイクロプロセッ 10からRFIDリーダライタ16を制御するようにし 【0046】さらに、以上の説明では、家庭用ゲーム機

> が同システムでゲームを楽しむようにしてもよい。 説明では、ゲームシステム11, 11Aで2人のプレイ をゲーム処理に反映させることができる。また、以上の ゲーム機10に送信すれば、家庭用ゲーム機10でそれ ヤがゲームを楽しむようにしたが、より多くのプレイヤ [0047]

により、ゲーム中は共用RFID通信機の通信エリアに それに対応するプレイヤを判断でき、ゲームの円滑な道 を共用RFID通信機の通信エリアに配置しておくこと 行を助けることができる。 ゲーム用駒又はゲームカードを配置するだけで速やかに 予め各プレイヤが手持ちのゲーム用駒又はゲームカード 【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、

【図面の簡単な説明】

外観を示す図である。 【図1】 本発明の実施の形態に係るゲームシステムの

用いられるゲーム用駒を示す図である。 【図2】 本発明の実施の形態に係るゲームシステムで

構成を示す図である。 【図3】 本発明の実施の形態に係るゲームシステムの

20

である。 [図5] [図4] データキャリアリストの一例を示す図であ データキャリア登録処理を説明するフロー図

【図6】 メインゲーム処理を説明するフロー図であ

例を示す図である。 【図7】 アクティブデータキャリア登録テーブルのー

30 ムの外観を示す図である。 【図8】 本発明の他の実施の形態に係るゲームシステ

【符号の説明】

ô 力、45 音声処理部、46 DVD再生部、48 AM、40ROM、42 入出力制御部、44 スピー 2 画像処理部、34 モニタ、36 パス、38 R リア、24 フィギア、30 マイクロプロセッサ、3 A, 20B 携帯ゲーム機、22 RFIDデータキャ FID通信機)、18A,18B ゲーム用駒、20 ムコントローラ、16 RFIDリーダライタ(共用R ム、12 家庭用テレビ受像器、14A、14B ゲー 10 家庭用ゲーム機、11,11A ゲームシステ

~ S202

~ \$210 ~ S209 ∑ S208 ~ S207 ~ S206 ~ S205

٩

10-

 $\widehat{\Xi}$

[8]

フロントページの読み

(72)発明者 新田 碑紀 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 株式会社ケイシーイー東京内

Fターム(参考) 20001 AA17 8007 CA01 CA09 C802 C806 C808 CC00 58058 CA17 KA02 KA04 KA13 YA13 YA20